POR SU SEGURIDAD

AVISO A LOS PADRES

Los transformadores utilizados con el juguete deben ser examinados regularmente y en caso de detectarse algún deterioro en los componentes eléctricos del juguete (cable, toma de corriente, etc.) no debe ser utilizado hasta que hayan sido debidamente reparados.
Algunas piezas tienen puntas afiladas y pueden ser peligrosas si se utilizan inadecuadamente.

JUGUETE ELÉCTRICO

No recomendado para niños menores de 8 años.
Utilizar únicamente el transformador suministrado.
Utilizarlo sólo bajo la supervisión de un adulto y desconectarlo cuando no esté en uso.
El transformador no es un juguete. Como todos los juguetes eléctricos, deben tomarse las medidas de precaución necesarias para evitar descargas eléctricas.
En caso de limpiar el juguete hay que desconectar el transformador.

SERVICIO DE ATENCIÓN TÉCNICA AL CONSUMIDOR
Para cualquier consulta técnica sobre nuestros productos:
01 800 710 1369
Tel. Gratuito a toda la República Mexicana

GARANTÍA

SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM GARANTÍA DE 2 AÑOS

Todo producto SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM tiene una garantía por un período de 2 AÑOS desde la fecha de compra (certificada por el comprobante de compra). TecniToys Juguetes, S.A. reparará o cambiará el producto si aparece algún defecto en el mismo durante el período de garantía.
La garantía no cubre desperfectos originados por una causa ajena al producto o por una instalación incorrecta (especialmente por no utilizar un transformador original SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM) o por cualquier modificación realizada por el usuario.

IMPORTANTE: Es conveniente conservar el embalaje del producto por si fuera necesario devolverlo al servicio post-venta, así como el comprobante de compra, durante el período de garantía. Fabricado cumpliendo las normas europeas EN 71.

TODOS LOS PRODUCTOS SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM VIENEN MARCADOS CON ESTE SÍMBOLO PARA SU

LOS PRODUCTOS SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM

Servicio de Atención Técnica al Consumidor:
Telf: 902 10 27 27 - e-mail: atencionconsumidor@tecnitoys.com
(SERVICIO SOLO PARA ESPAÑA)

FOR YOUR SAFETY

NOTICE TO PARENTS

The transformers used with the toy should be regularly examined, and in the event of the detection of any signs of wear in the electrical components of the toy (wire, plug, etc.), it should not be used until they have been correctly repaired.
Some pieces have sharp points and can be dangerous if used improperly.

ELECTRIC TOY

Not recommended for children under 8.
Use only the transformer provided.
Use only under adult supervision and disconnect when it is not in use.
The transformer is not a toy. As with all electric toys the necessary precautions should be taken to avoid electric shock.
The transformer should be disconnected when cleaning the toy.
Non-rechargeable batteries are not to be recharged; different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed; only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used; batteries are to be inserted with the correct polarity; exhausted batteries are to be removed from the toy; the supply terminals are not to be short-circuited; do not use rechargable battery.

GUARANTEE

SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM 2 YEARS' GUARANTEE

Every SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM product is guaranteed for a period of 2 years from the date of purchase (certified by proof of payment). TecniToys Juguetes,S.A. will repair or exchange the product if any defect appears in it during the guarantee period.
The guarantee does not cover damage due to causes unrelated to the product or due to improper installation (particulary not using an original SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM transformer) or to any alterations done by the user.

IMPORTANT: It is advisable to keep the packing the product came in, in case it is necessary to return it to after-sales service, as well as proof of purchase, during the guarantee period.
Manufactured according to European EN 71 regulations.

ALL SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM PRODUCTS ARE MARKED WITH THIS SYMBOL FOR IDENTIFICATION AND TO DISTINGUISH

SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ARE NOT COMPATIBLE WITH SCALEXTRIC

Technical Customer Service
Telephone: 0870 75 72985 (United Kingdom)

ZALECENIA BEZPIECZENSTWA

UWAGA DO RODZICÓW

Transformatory uzywane w tej zabawce nalezy regularnie badać pod katem uszkodzeń Wszelkie zuzyte cześci electryczne (druty, wtyczki itp.) powinny zostać naprawione przed uzyciem zabawki.

Niektóre elementy maja ostre końce i moga być niebezpieczne w razie nieprawidlowego uzycia.

ZABAWKA ELEKTRYCZNA

Nie zalecana dla dzieci mlodszych niz 8 lat.
Używać jedynie zalaczonego transformatora.
Używać jedynie pod nadzorem doroslego i odlaczyć , gdy nie jest w uzyciu.
Transformator nie jest zabawka. Nalezy sie zabezpieczyć przed porazeniem pradem, jak to ma miejsce w przypadku innych zabawek elektrycznych. Podczas czyszczenia zabawki transformator nalezy odlaczyć.

GWARANCJA

SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM GWARANCJA NA 2 LATA

Kazdy produkt SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ma gwarancja na 2 lata od daty zakupu potwierdzonej paragonem sprzedazy. Firma Tecnitoys Juguetes,S.A. zobowiazuje sie naprawić lub wymienić produkt, jeśli w trakcie gwarancji pojawi sie w nim jakaś usterka.

Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń spowodowanych czynnikami zewnetrznymi, modyfikacja wprowadzona przez uzytkownika lub niewlaściwa instalacja (szczególnie przy uzywaniu transformatora innego niz oryginalny SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM).

UWAGA: Zaleca sie zachować w trakcie okresu gwarancji opakowanie produktu i paragon sprzedazy na wypadek koniecznoś ci zwrotu zabawki do serwisu.

Wyprodukowano zgodnie z norma europejska EN 71

WSZYSTKIE PRODUKTY ODPOWIADAJACE MODELOWI SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM ZOSTALI OZNAKOWANE ZA POMOCA NINIEJSZEGO SYMBOLU W CELU JEGO

PRODUKTY ODPOWIADAJACE MODELOWI SCALEXTRIC DIGITAL SYSTEM NIE SA

TecniToys
TECNITOYS Juguetes, S.A.
Balmes 208
08006 Barcelona - SPAIN
N.I.F. A 08140543

TecniToys®

DIGITAL POWER LINE

SCALEXTRIC® Digital System

- **Instrucciones de Circuito Digital System**
- **Digital System Instructions Circuit**
- **Instrukcja Tor Digital System**

+8 | CE | 18V

DISEÑADO EN EUROPA.
DESIGNED IN EUROPE.
PROJEKT WYKONANO W EUROPIE.
FABRICADO EN CHINA.
MADE IN CHINA.
WYPRODUKOWANO W REPUBLICE CHIŃSKIEJ.

© TecniToys, 2004. All rights reserved.

Montaje del circuito

Español

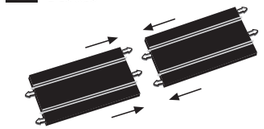
Power Line: El "Power Line" es un revolucionario sistema de suministro eléctrico que permite acoplar todos los accessorios que uno quiera sin que ello haga disminuir la potencia de los coches y permitiendo un flujo de comunicación digital perfecto.

Importante: este circuito que acaba de adquirir puede que no incluya todos los accesorios descritos en este manual de instrucciones.

Atención: Para el buen funcionamiento de este aparato, es imprescindible utilizar un transformador que vaya marcado con el logo Tecnitoys, y la frase: Usar este transformador exclusivamente para el Digital System.

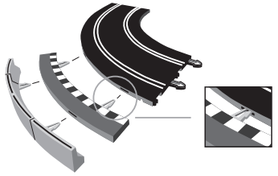
Importante: Cuando quiera conectar o desconectar cualquier elemento del circuito (a excepción de los mandos de velocidad) debe previamente desconectar el transformador de la central primaria.

1 Pistas



Para el correcto funcionamiento de los circuitos Digital System todas las pistas deben estar perfectamente ensambladas

2 Vallas y bordes
(en el circuito que los incluya)



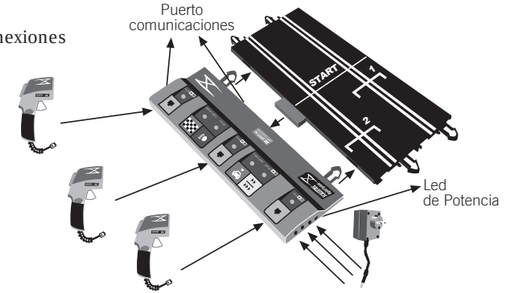
LIMPIEZA DE LAS VÍAS

Las vías de las pistas Salextric Digital System están impregnadas con un aceite especial que las protege durante su fabricación y posterior almacenaje. Eliminar esta protección frotando todas las vías con un trapo limpio, ligeramente humedecido en alcohol (nunca con agua o aceite).Es muy importante que las pistas estén limpias. Para ello puede utilizar el "Limpiapistas" (ref. 8858, se vende por separado)

DESMONTAJE Y ALMACENAMIENTO

Se recomienda, una vez desmontado el circuito, guardarlo en su caja original y mantenerlo en un lugar seco y sin altas temperaturas.

3 Conexiones



Cuando conecte el transformador a la central digital, las luces de las conexiones de los mandos se encenderán de forma intermitente. A medida que vaya conectando los mandos estas luces se irán quedando fijas. Puede conectar los transformadores en cualquiera de las tres conexiones del lateral de la central primaria.

Led de potencia: El led de potencia (una luz roja al lado de las conexiones de los transformadores) le indica si el circuito necesita más alimentación eléctrica. Si el led parpadea frecuentemente o efectúa parpadeos largos significa que debe añadir un transformador adicional al circuito.
El circuito que acaba de adquirir incluye el transformador necesario para su correcto funcionamiento. En caso que necesite más transformadores, se venden por separado con ref. 2007.

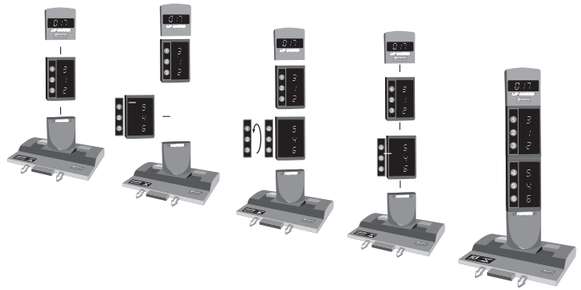
4 Prueba del coche

• Recordar limpiar las vías del circuito antes de probar el funcionamiento del coche.
• Colocar el coche en la pista, programarlo (ver apartado “Programación del coche)” y accionar el mando correspondiente. Si el coche no funciona al accionar el mando o no funciona correctamente:
- Comprobar el correcto encaje de todos los tramos de la pista.
- Comprobar la conexión de transformador a la red y a la central.
- Comprobar la conexión de los mandos a la central.
- Comprobar la correcta programación del coche con la central.
- Desconectar el transformador y verificar que no exista ningún objeto metálico en la pista que pueda provocar cortocircuito (tornillo, alfiler, destornillador, etc) o que algún tramo deformado de la guía metálica haga contacto entre sí, lo que provocaría un cortocircuito.

Modul rozszerzenia cyfrowego Systemu liczenia okrazen Power Line

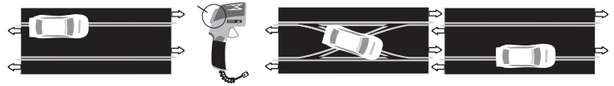
Polski

Do gry przy udziale ponad trzech samochodów (do sześciu) okaże się potrzebne rozszerzenie Cyfrowego Systemu Liczenia Okrążen, jako że standardowa wersja przewidziana jest dla maksymalnie trzech. W tym celu należy jedynie odmontować środkową część Cyfrowego Systemu Liczenia Okrążen oraz przymocować część rozszerzającą (Moduł Rozszerzenia Cyfrowego Systemu Liczenia Okrążeń, ozn. 2501, sprzedawany osobno). Istotnym jest, by nie zapomnieć obrócić tabliczki z numerami 1, 2 i 3, jako że z tyłu znajdują się na niej numery 4, 5 i 6.



ZMIANA TORU

Zmiana toru odbywa sie w sposób niezwykle prosty. W momencie dotarcia do odcinka ze zmiana toru, trzeba jedynie przytrzymac wcisniety tylny przycisk w pilocie, a samochód wjedzie na inny tor. Jesli przycisk ten bedzie wcisniety caly czas, samochód zmieni tor za kazdym razem, kiedy znajdzie sie na odcinku ze zmiana toru.
Ten odcinek mozna równiez nabyc osobno (ozn. 2003), przez co mozna ustawic dowolnie wybrane odcinki ze zmiana toru.



Nastepujace oznaczenia Scalextric sa kompatybilne ze Scalextric Digital System:

Ref. 8858 Srodek do czyszczenia torów
Ref. 8614 Odbieraki
Ref. 8815 Os tylna typu 1
Ref. 8816 Os tylna typu 2
Ref. 8817 Os tylna typu 3
Ref. 8836 Os tylna typu 6
Ref. 8767 Opony typu 1
Ref. 8768 Opony typu 2
Ref. 8769 Opony typu 3
Ref. 8770 Opony typu 4
Ref. 8771 Opony typu 5
Ref. 8837 Opony typu 7
Ref. 8834 Opony typu 8
Ref. 5002 Odbieraki specjalne Pro
Ref. 5003 Opony Pro typu 1
Ref. 5004 Opony Pro typu 2
Ref. 5005 Zestaw osi wyscigowych Pro
Ref. 5023 Olej syntetyczny Pro

WSKAZÓWKI

- Zanik pradu w systemie moze byc spowodowany obecnoscia w obrebie toru wyscigowego metalowego przedmiotu, po usunieciu którego wyscig kontynuowany bedzie z tej samej pozycji dzieki pelnej informacji o jego przebiegu zapisanej w pamieci centrali.
- Niezwykle istotna sprawa jest utrzymywanie szyn torów i tasm samochodów w idealnym stanie czystosci. Pomocnym moze okazac sie “Preparat do czyszczenia torów” (do nabycia osobno, nr kat. 88580).
- W przypadku wypadniecia samochodu i ponownego umieszczenia go na torze moze zdarzyc sie, ze przejedzie on kilka centymetrów bez naciskania spustu. Wynika to z konstrukcji pojazdu i nie powinno budzic zadnych watpliwosci.
- W obrebie danego toru wyscigowego mozna zastosowac tylko jeden odcinek podlaczeniowy "START".
- Odcinek ze zmiana pasa nie powinien byc umieszczany za odcinkiem pozycji startowej “START”.
- Przed przystapieniem do montazu, wymiany lub demontazu któregokolwiek elementu toru wyscigowego nalezy upewnic sie, ze wszystkie akcesoria zostaly wylaczone z sieci.
-W przypadku zaistnienia jakichkolwiek nieprawidlowosci w dzialaniu systemu liczenia okrazen, nalezy rozlaczyc, a nastepnie ponownie podlaczyc transformator. Nalezy unikac gwaltownych zderzen samochodów.

www.scalextricdigitalsystem.com
www.scalextricdigitalsystem.com

Programowanie predkosci

Polski

Cyfrowy system liczenia okrazen Power Line zbudowany jest z 3 czesci: podstawy, wyswietlacza pozycji i licznika obrotów. Na poszczególnych wskaznikach wyswietlacza ukazana zostaje pozycja jaka zajmuje w wyscigu kazdy z trzech samochodów. Licznik wskazuje liczbe okrazen prowadzacego pojazdu. W przypadku wyscigów przy udziale czterech lub wiekszej liczby samochodów WYMAGANE jest powiekszenie systemu liczenia okrazen o dodatkowy modul (do nabycia osobno, nr kat. 2501). Szczególowe informacje na ten temat zamieszczono w rozdziale “Modul rozszerzenia systemu liczenia okrazen”. Cyfrowy system liczenia okrazen nalezy polaczyc z odcinkiem podlaczeniowym (180 mm). Istnieje mozliwosc ustawienia systemu w trybie liczenia okrazen od zera lub odliczania wstecznego. W zaleznosci od wybranego wariantu obowiazywac bedzie jedna z opisanych ponizej procedur:

- Tryb liczenie okrazen od zera:
Licznik obrotów Power Line ustawiony jest fabrycznie w tym w•'6casnie trybie. Takze po jego wylaczeniu lub wyzerowaniu nastepuje samoczynny powrót do liczenia okrazen od zera. Aby po zakonczeniu wyscigu rozpoczac kolejna runde w dotychczasowym trybie liczenia okrazen od zera, wystarczy wcisnac i przytrzymac przez 3 sekundy przycisk “Race Start” glównej centrali cyfrowej Power Line, dzieki czemu system przejdzie w stan oczekiwania na sygnal startowy.

- Tryb odliczania okrazen wstecz:
1. Wcisnac i przytrzymac przez 3 sekundy zolty przycisk “MODE” (uruchomienie programowania). Na górnym panelu pojawia sie symbole "M-0" lub "M-1". Aby dokonac wyboru trybu odliczania okrazen wstecz, wciskamy przycisk MODE az do ukazania sie "M-1".
2. Przytrzymac wcisniety czerwony przycisk "SELECT” tak dlugo, az wyswietlona zostanie zadana liczba okrazen.
3. Wcisnac jednokrotnie przycisk "MODE" (zakonczenie programowania), co spowoduje pojawienie sie na górnym panelu wskazania "---".
4. Przytrzymac wcisniety przez 3 sekundy przycisk "RACE START" centrali glównej. Na górnym panelu pojawia sie trzy kreseczki "---" oznaczajace gotowosc systemu do rozpoczecia wyscigu.
Po zakonczeniu wyscigu mozemy rozpoczac kolejna runde w dotychczasowym trybie odliczania wstecznego, wciskajac i przytrzymujac przez 3 sekundy przycisk “Race Start” glownej centrali cyfrowej Power Line, dzieki czemu nastapi przejscie systemu w stan oczekiwania na sygnal startowy.

- Przejscie do trybu liczenia okrazen od zera:

- Przejscie do trybu liczenia okrazen od zera:
Aby po zakonczeniu wyscigu przejsc do trybu liczenia okrazen od zera nalezy wykonac nastepujace czynnosci:
1. Przytrzymac wcisniety przez 3 sekundy zólty przycisk “MODE” (uruchomienie programowania). Na górnym panelu pojawia sie symbole "M-0" lub "M-1". Wyboru trybu odliczania okrazen wstecz dokonujemy wciskajac przycisk MODE az do ukazania sie "M-0".
2. Wcisnac jednokrotnie przycisk "SELECT", co spowoduje wyswietlenie na górnym panelu komunikatu “UP” oznaczajacego potwierdzenie zmiany trybu.
3. Wcisnac jednokrotnie przycisk "MODE" (zakonczenie programowania), w wyniku czego na górnym panelu ukazane zostana trzy kreseczki "---".
4. Przytrzymac wcisniety przez 3 sekundy przycisk "RACE START" centrali glównej. Na górnym panelu pojawi sie wskazanie "---" oznaczajace gotowosc systemu do rozpoczecia wyscigu.
Uwaga: Jezeli prowadzacy wyscig samochód zdubluje innego uczestnika, obok wyswietlacza tego ostatniego zapali sie lampka oznaczajaca, ze jego strata w stosunku do jadacego na pierwszej pozycji wynosi co najmniej jedno okrazenie (zapalona lampka sygnalizuje jedynie fakt pokonania mniejszej liczby okrazen, ale nie informuje nas o dokladnej ich liczbie). Powyzsza funkcja istnieje zarówno w trybie liczenia okrazen od zera, jak i odliczania wstecznego.
System liczenia okrazen rozpoznaje poszczególne samochody na podstawie zaprogramowanej pozycji gniazdka, do którego zostal podlaczony dany pilot. Dlatego nalezy bezwzglednie przestrzegac, aby samochód z numerem startowym 1 zostal zaprogramowany dla gniazdka nr 1 glównej centrali cyfrowej. Podobnie postepujemy w odniesieniu do numerów startowych 2 i 3, które powinny zostac zaprogramowane odpowiednio dla gniazdek nr 2 i 3 tej samej centrali. W przypadku wiekszej liczby uczestników (maksymalnie 6), podlaczania pilotów nr 4, 5 i 6 dokonujemy w odpowiadajacych im gniazdkach centrali podrzednej (nalezy pamietac, ze centrala ta zostac przeznaczona wylacznie dla pilotów sterujacych samochodami 4, 5 i 6). Takze w tym przypadku programowanie przeprowadzamy za pomoca centrali glównej.

WSKAZÓWKA: W razie zaistnienia jakichkolwiek nieprawidlowosci w dzialaniu systemu liczenia okrazen nalezy przytrzymac wcisniety przez 2 sekundy przycisk “SELECT”, co spowoduje wyzerowanie liczniki i powrót systemu do ustawienia fabrycznego (tryb liczenia okrazen od zera).

Mantenimiento del coche

Español

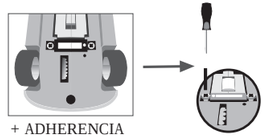
1 Cambio de trencillas
(Ref.8614)

2 Cambio de la guía con trencillas
(Ref.2008)

3 Regulación del imán

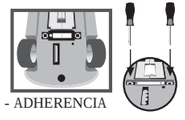
A Posición standard

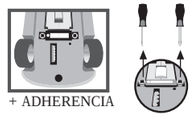
Esta es la posición standard de fabricación con la que viene el imán del coche. En esta posición solo podrá bajar el imán (nunca subirlo), con lo que su coche tendrá mayor agarre a la pista.



B Posición regulable

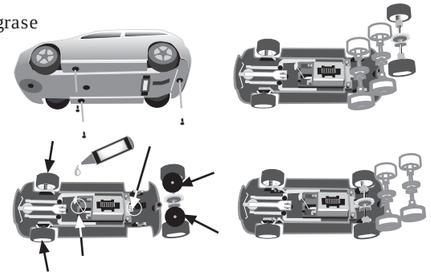
Si quieres regular la posición del imán de tu coche, debes seguir los siguientes pasos:



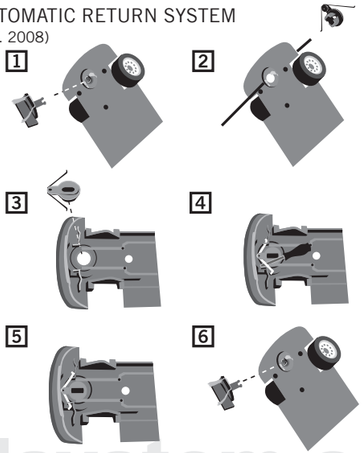


4 Puntos de engrase

Aceite Sintètico Pro
(Ref. 5023)
(Se vende por separado)



5 AUTOMATIC RETURN SYSTEM
(Ref. 2008)



www.scalextricdigitalsystem.com

Programación del coche

Español

PROGRAMACIÓN DEL COCHE

Pasos previos a la programación:
Colocar los dorsales a los coches respetando el siguiente orden de izquierda a derecha: 1 - el primer mando controla el coche con el dorsal nº1
2 - el segundo mando controla el coche con el dorsal nº2
3 - el tercer mando (en el circuito que lo incluya) controla el coche con el dorsal nº3
De esta forma evitaremos confusiones para determinar que mando controla que coche y en que posición se encuentra cada coche durante la carrera. Hay una hoja con todos los dorsales incluida en este circuito.

Para programar los coches se han de seguir los siguientes pasos SIEMPRE desde la central digital primaria (recuerde que la central secundaria solo sirve para conectar los mandos de los cotxes 4, 5 y 6):

1. La programación de los coches SIEMPRE se debe hacer uno a uno, NUNCA todos a la vez.
2. Seleccionar el coche y el mando con los que queremos competir.
3. Colocar el coche en la pista. Es importante que no haya otro coche en ninguno de los dos railes del circuito. De lo contrario, todos los coches que estuvieran en la pista quedarían programados con el mismo mando y conexión.

4. Pulsar el botón rojo hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración 4).

5. Pulsar el botón posterior de cambio del mando (ver ilustración 5).

6. Se encenderán automáticamente las luces del coche, esto nos indicará que el coche ha quedado programado. Entonces debe levantar el coche de la pista, volverlo a colocar en ella, y el coche ya estará listo para competir. (ver ilustración 6).

Si cambiamos el mando de conexión el coche seguirá programado en la conexión anterior.
Es muy importante recordar que el coche queda programado en la conexión, no en el mando.

PROGRAMACIÓN DE LA VELOCIDAD

Tipos de velocidad:
1. Expert: Para pilotos con experiencia (velocidad programada en el circuito por defecto)
2. Junior: Para pilotos que se inician.

Para programar la velocidad Junior se debe seguir los siguientes pasos:

1. Colocar el coche en la pista (ver ilustración 1).
Recuerde que el coche debe de estar previamente programado, (ver apartado de programación del coche)

2. Pulsar el botón amarillo durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (ver ilustración 2).

3. Apretar el botón posterior de cambio del mando y la luz verde de la conexión del mando, se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior (ver ilustración 3).

4. Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja de la conexión del mando se cambiará a verde.

En el caso de querer programar los otros dos coches con la velocidad junior, se deben repetir los mismos pasos con cada uno de ellos.

LUCES EFECTO XENÓN DE LOS COCHES

Los coches pueden competir con las luces efecto xenón encendidas o apagadas. Para ello únicamente deben pulsar el botón azul y las luces de todos los coches que haya en la pista se encenderán. A partir de este momento cualquier coche que se coloque en la pista tendrá las luces encendidas. Para apagarlas en todos los coches solo debe volver a pulsar el mismo botón.

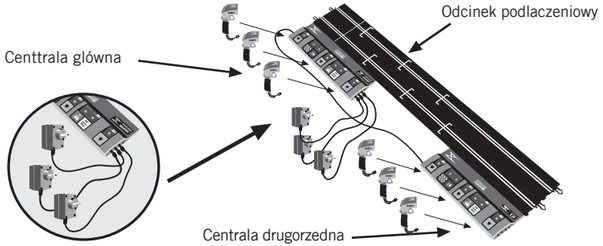
Polaczenie dwóch centrali cyfrowych Power Line

Polski

Przycisk startu wyscigu (Race Start): Slcuzy do resetowania systemu oraz wszystkich podlaczonych do niego elementów. W celu doprowadzenia poszczególnych elementów do stanu wyjsciowego, przed rozpoczeciem wyscigu nalezy KONIECZNIE wcisnac i przytrzymac przycisk startu przez 3 sekundy. Wyjatek stanowi sytuacja, w której do systemu nie podlaczono zadnych dodatkowych akcesoriów. W tym przypadku wcisniecie przycisku jest zbedne. Stan gotowosci systemu sygnalizowany jest migoczacym swiatlem wskazników systemu liczenia okrazen (system ten nie zostal dolaczony do wszystkich torów wyscigowych).

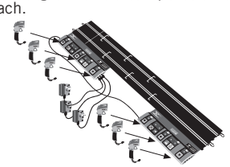
POLACZENIE MIEDZY 2 CENTRALAMI POWER LINE

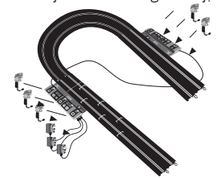
Dzięki tej możliwości w wyścigach może wziąć udział do 6 samochodów. Do gry z udziałem ponad trzech samochodów, niezbędne są 2 centrale cyfrowe (są one sprzedawane osobno i zawierają potrzebny przewód, ozn. 2500) oraz dwa transformatory (ozn. 2007).
BARDZO ISTOTNE: W przypadku posiadania dwu centrali, jedna z nich bedzie traktowana jako główna (wybór wedlug uznania) i zostanie ona podlaczona do toru polaczeniowego, druga zas bedzie drugorzedna i ZAWSZE podlaczona bedzie do centrali głównej za pomoca przewodu, NIGDY natomiast nie moze ona byc podlaczona do toru polaczeniowego, choc moze ona byc przymocowana do standardowego odcinka w linii prostej. Programowanie samochodów, predkosci oraz swiatel musi byc ZAWSZE przeprowadzane z centrali głównej, NIGDY zas z drugorzednej.



Obie centrale powinny być między sobą połączone za pomocą przewodu (sprzedawany osobno, ozn. 2009) podłączonego do bocznej strony każdej z nich. Jeśli połączenie jest właściwe, lampka znajdująca się obok połączenia zapali się na zielono, jeśli zaś jest niewłaściwe, zapali się ona na czerwono.
Przy podejmowaniu decyzji o tym, która z dwóch centrali bedzie centrala główna, nalezy pamietac, ze kazda z nich moze z powodzeniem spelniac te funkcje. Po dokonaniu wyboru róznica miedzy nimi polega wylacznie na tym, ze do odcinka podlaczeniowego mozemy zamontowac centrale główna, a nie podrzedna.

Centrala drugorzędna może być ustawiona w dowolnym miejscu, ale zawsze musi ona być podłączona do centrali głównej. Ustawić ją można na przykład po tej samej stronie co centrala główna lub też po stronie przeciwnej do centrali głównej, tak jak na rysunkach.





Aby zaprogramować przykładowo samochód nr. 4, należy wykonać następujące czynności:
- Podłączyć pilot do połączenia 4 w centrali drugorzędnej.
- Ustawić samochód na szynie (należy pamiętać o tym, że na pozostałych dwóch szynach nie może się znajdować żaden inny samochód).
- Wcisnąć czerwony przycisk w centrali głównej (należy pamiętać o tym, że centrala drugorzędna służy jedynie do podłączenia pilotów prowadzących samochody 4, 5 i 6) i przytrzymać go przez 4 sekundy aż do momentu zapalenia się czerwonego światełka.
- Wcisnąć tylny przycisk w pilocie odpowiadający za zmiany.
- Automatycznie zapalą się światła w samochodzie. Oznacza to, że samochód został zaprogramowany w połączeniu pilota połączonego do centrali drugorzędnej (połączenie nr. 4). Należy wówczas podnieść samochód, ponownie ustawić go na szynie i od tego momentu będzie on gotowy do wzięcia udziału w wyścigach. Należy przeprowadzić te same czynności w przypadku samochodów nr. 5 i 6.
Programowanie typu prędkości (ekspert bądź junior) dla samochodu nr. 4 powinno być przeprowadzane w następującym sposób:

- Ustawić samochód na torze pamiętając, że powinien on zostać uprzednio zaprogramowany (patrz rozdział poświęcony programowaniu samochód).
- Wciśnij żółty przycisk w głównej centrali (należy pamiętać o tym, że centrala drugorzędna służy jedynie do podłączenia pilotów prowadzących samochody 4, 5 i 6) i przytrzymać go przez 4 sekundy aż do momentu zapalenia się czerwonego światełka.
- Wciśnij tylny przycisk w pilocie odpowiadający za zmiany, a zielone światło zmieni się na pomarańczowe. W owej chwili zaprogramowana zostanie dla samochodu prędkość Junior.
- Aby powrócić do prędkości Ekspert, należy powtórzyć te same czynności, a pomarańczowe światło zmieni się na zielone.

Programowanie świateł ksenonowych przy 4 samochodach lub przy większej ich ilości jest dokładnie takie samo jak przy 3 samochodach. Należy jedynie wcisnąć niebieski przycisk w centrali głównej (należy pamiętać o tym, że centrala drugorzędna służy jedynie do podłączenia pilotów prowadzących samochody 4, 5 i 6), a wówczas wszystkie samochody znajdujące się na torze będą pędziły na włączonych światłach.

www.scalextricdigitalsystem.com
www.scalextricdigitalsystem.com

Programowanie samochodów

Polski

PROGRAMOWANIE SAMOCHODÓW

Czynności poprzedzające programowanie samochodu:
Umieścić na samochodach numery startowe zachowując następującą kolejność - od lewej do prawej strony:

1. Pierwszy pilot odpowiada za samochód z numerem startowym 1.
2. Drugi pilot odpowiada za samochód z numerem startowym 2.
3 - trzeci pilot (o ile stanowi wyposazenie toru wyscigowego) sluzy do sterowania samochodem z numerem startowym 3.

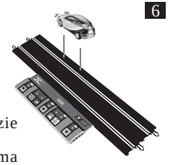
W ten sposób uniknąć można pomyłek przy określaniu który pilot odpowiada za dany samochód oraz w jakiej pozycji znajduje się każdy samochód w trakcie wyścigów. Wszystkie przewidziane dla danego toru wyscigowego numery startowe zostaly ujete na osobnej liscie.

Programowanie samochodów powinno ZAWSZE odbywac sie za pomoca glownej centrali cyfrowej zgodnie z nastepujaca procedura. (nalezy takze pamietac, ze centrala podrzedna zostala przeznaczona wylacznie dla pilotow sterujacych samochodami 4, 5 i 6):

1. Samochody muszą być ZAWSZE programowane kolejno jeden po drugim, NIGDY zaś wszystkie jednocześnie.
2. Wybierz samochód i pilot, które wezmą udział w wyścigu.
3. Ustaw samochód na torze. Istotne jest, by na dwu pozostałych szynach nie było żadnego innego samochodu. W przeciwnym razie, wszystkie samochody znajdujące się na torze zostałyby zaprogramowane dla tego samego pilota i połączenia.

4. Wciśnij czerwony przycisk i przytrzymaj go przez 4 sekundy aż do zapalenia się czerwonej lampki (patrz rysunek 4).

5. Wciśnij tylny przycisk (patrz rysunek 5) w pilocie odpowiadający za zmiany.



6. Swiatła w samochodzie zaświecą się automatycznie, co oznacza, że zakonczone zostało programowanie samochodu. Należy wówczas podnieść samochód, następnie ponownie ustawić go na torze, a od tego momentu będzie on gotowy do wzięcia udziału w wyścigach. (Patrz rysunek 6).

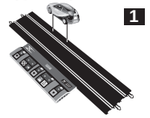
Jeśli wymienimy pilot połączenia, samochód nadal będzie zaprogramowany na poprzednim połączeniu.
Istotnym jest, by pamiętać, że programowanie samochodu ma miejsce w połączeniu, a nie w pilocie.

PROGRAMOWANIE PREDKOSCI

Typy prędkości:
1. Ekspert: Dla doświadczonych pilotów (prędkość zaprogramowana w obiegu pierwotnie)
2. Junior: Dla nie wyćwiczonych pilotów.

Aby zaprogramować prędkość Junior, należy wykonać następujące czynności.

1. Ustawić samochód na torze (Patrz rysunek 1). Nalezy pamietac o wczesniejszym zaprogramowaniu samochodu (patrz rozdzial poswiecony programowaniu samochodów).



2. Wcisnąć żółty przycisk i przytrzymać go przez 4 sekundy aż do zapalenia się czerwonej lampki (patrz rysunek 2).

3. Wcisnac tylny przycisk w pilocie odpowiadajacy za zmiany, co spowoduje, ze zielone swiatlo polaczenia zmieni sie na pomaranczowe. W owej chwili zakończone programowanie prędkości Junior. (Patrz rysunek 3).

4. Aby powrócic do predkosci Expert, nalezy wykonac te same czynnosci, przy czym pomaranczowe swiatlo zmieni sie na zielone.

Aby zmienić prędkości pozostałych dwóch samochodów na prędkość Junior, należy powtórzyć te same czynności przy każdym z samochodów.

SWIATLA KSENONOWE SAMOCHODOW

Samochody mogą brać udział w wyścigach przy włączonych światłach ksenonowych bądź wyłączonych. W tym celu należy jedynie wcisnąć niebieski przycisk, a włączą się wtedy światła we wszystkich samochodach znajdujących się na torze. Od owego momentu dowolny samochód, który zostanie ustawiony na torze wyścigowym będzie miał włączone światła. Aby wyłączyć światła należy jedynie ponownie wcisnąć ten sam przycisk. Aby wylaczyc swiatla jednoczesnie we wszystkich samochodach wystarczy powtórnie nacisnac ten sam przycisk.

Conexión entre dos Centrales Digitales Power Line

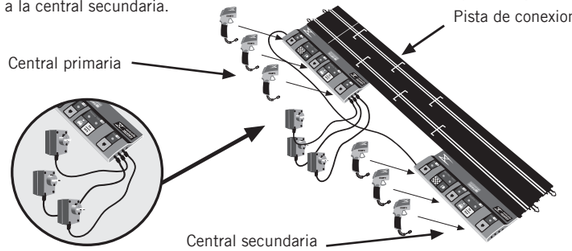
Español

Botón Inicio Carrera (Race start) : Este botón pone a cero el sistema y todos los accesorios conectados. Es IMPRESCINDIBLE que antes de empezar la carrera pulse este botón durante 3 segundos para que todos los accesorios queden preparados para empezar, con la única excepción que si no hay ningún accesorio conectado no es necesario que pulse este botón. Usted comprobará que el sistema está preparado cuando vea el parpadeo de los marcadores del Cuenta Vueltas (accesorio no incluido en todos los circuitos).

CONEXIÓN ENTRE DOS CENTRALES DIGITALES POWER LINE

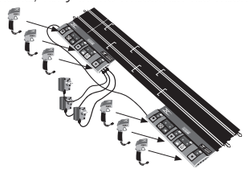
Esta modalidad le permite jugar hasta con 6 coches. En el momento que decida jugar con más de tres coches, será imprescindible disponer de 2 centrales digitales (se venden por separado con el cable conexión centrales incluido, ref. 2500).

MUY IMPORTANTE: En el momento que tenga dos centrales, una será la primaria (la que usted decida) que será la que conectará a la pista de conexiones y otra la secundaria, que SIEMPRE irá conectada a la central primaria mediante un cable y NUNCA a una pista de conexiones, aunque si podrá ir acoplada a una recta standard. La programación de los coches, de la velocidad y de las luces SIEMPRE se realizará desde la central primaria y NUNCA desde la secundaria. Cuando tenga que utilizar varios transformadores SIEMPRE deberá conectarlos a la central primaria y NUNCA a la central secundaria.



La conexión de las dos centrales se realizará mediante el cable conexión centrales (también se vende por separado, ref. 2009) conectado en el lateral de cada una de ellas. Si la conexión es correcta la luz que hay al lado de la conexión de cada central se pondrá de color verde, y si no es correcta se pondrá de color rojo.
Es importante que sea consciente de que en el momento de elegir cual será la central primaria cualquiera de las dos centrales puede hacer esa función. La única diferencia entre las dos es que la que hace de primaria se conecta a la pista de conexiones, y la secundaria no.

Puede colocar la central secundaria donde usted quiera, siempre y cuando esté conectada con la primaria. Por ejemplo, puede colocarla en el mismo lateral o en el lateral contrario de la primaria, tal y como muestran las ilustraciones.



Para programar el coche nº4 , por ejemplo, debe hacer lo siguiente:

- Conectar el mando en la conexión 4 de la central secundaria.
- Colocar el coche en el carril (recuerde que no debe haber ningún otro coche en cualquiera de los dos carriles).
- Pulsar el botón rojo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
- Pulsar el botón posterior de cambio del mando de la posición 4.
- Se encenderán automáticamente las luces del coche. Esto significa que el coche está programado en la conexión del mando conectado a la central secundaria (conexión nº 4). Entonces debe levantar el coche, volverlo a colocar en el carril, y a partir de ese instante estará listo para competir.

Con los coches nº 5 y nº 6 deberá seguir los mismos pasos.

Para programar el tipo de velocidad (expert o junior) del coche nº 4, 5 o 6 debe hacer lo siguiente:

- Colocar el coche en el carril, recuerde que el coche debe de estar programado (ver apartado de programación del coche).
- Pulsar el botón amarillo de la central primaria durante 4 segundos hasta que se encienda la luz roja (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).
- Apretar el botón posterior de cambio del mando nº 4 y la luz verde se cambiará a naranja. En este momento el coche tendrá programada la velocidad Junior.
- Para volver a la velocidad Expert se deben repetir los mismos pasos, y la luz naranja se cambiará a verde.

Para programar las luces efecto xenón cuando hay 4 o más coches es exactamente igual que cuando hay 3 o menos. Solo tiene que apretar el botón azul de la central primaria y todos los coches que estén en la pista correrán con las luces de xenón encendidas (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6).

www.scalextricdigitalsystem.com

Cuentavueltas Digital System Power Line

Español

El Cuentavueltas Digital System Power Line se compone de 3 piezas: la base, el módulo de posición y el módulo de vueltas. El módulo de posición son los 3 marcadores que indican la posición de los tres coches durante la carrera. El módulo de vueltas es el marcador que indica el número de vueltas que lleva el coche que encabeza la carrera.
En el caso que hayan cuatro o más coches deberá ampliar OBLIGATORIAMENTE el cuentavueltas con el Módulo Ampliación Cuentavueltas (se vende por separado ref. 2501).
Para mas información mire el apartado de Módulo Ampliación Cuentavueltas Digiyal System.
El Cuentavueltas Digital System debe conectarse a su propia pista de contactos de 180 mm. La reconocerá por su tapa inferior de color rojo.
El Cuentavueltas Digital System se puede programar para que cuente las vueltas hacia delante o para que las cuente hacia atrás. Según la modalidad que escoja, debe seguir los siguientes pasos para programarlo:

- Modalidad de contar las vueltas hacia delante:

Esta es la modalidad standard que tienen el Cuentavueltas Power Line cuando usted lo compra. También es la modalidad que tiene el Cuentavueltas Power Line cuando se desconecta o cuando se efectúa un "reset".
Cuando acabe una carrera y quiera empezar otra con la misma modalidad de contar las vueltas hacia delante, solo debe pulsar durante 3 segundos el botón "Race Start" de la Central Digital Power Line primaria y el Cuentavueltas Power Line quedará listo para empezar.

- Modalidad de contar las vueltas hacia atrás:

1. Pulsar durante 3 segundos el botón amarillo "MODE"(entramos en programación). Nos aparecerá en el panel superior las siglas "M-0" o "M-1". Como queremos contar las vueltas hacia atrás debemos pulsar el botón MODE hasta seleccionar "M-1".
2. Pulsar el botón rojo "SELECT" o mantenerlo apretado hasta llegar al número de vueltas deseado.
3. Pulsar una sola vez el botón "MODE" (salimos de programación) En el panel superior aparecerán " - - - ".
4. Pulsar 3 segundos el botón "RACE START " en la central primaria. En el panel superior aparecerán fijas " - - - " lo que significa que la carrera está lista para empezar.
Si desea cambiar el número de vueltas solo debe volver al paso número 1.
Cuando acabe una carrera y quiera empezar otra con la misma modalidad de contar las vueltas hacia atrás, solo debe pulsar durante 3 segundos el botón "Race Start" de la Central Digital Power Line primaria y el Cuentavueltas Power Line quedará listo para empezar.

- Para cambiar a la modalidad de contar las vueltas hacia delante:

Si acaba una carrera y quiere cambiar a la modalidad de contar las vueltas hacia delante debe seguir los siguientes pasos :

1. Pulsar durante 3 segundos el botón amarillo "MODE" (entramos en programación). Nos aparecerá en el panel superior las siglas "M-0" o "M-1". Como queremos contar las vueltas hacia delante debemos pulsar el botón MODE hasta seleccionar "M-0".
2. Pulsar 1 vez el botón "SELECT "y aparecerá en el panel superior " UP ". Quiere decir que la selección ha sido validada.
3. Pulsar una sola vez el botón "MODE" (salimos de programación). En el panel superior aparecerán " - - - ".
4. Pulsar 3 segundos el botón "RACE START " en la central primaria. En el panel superior aparecerán fijas " - - - " lo que significa que la carrera está lista para empezar.

Atención: Cuando uno de los coches sea doblado por el coche que vaya en primera posición, se iluminará un punto al lado del marcador del coche doblado. De este modo sabrá que el coche que va en cabeza le lleva por lo menos una vuelta de ventaja (la luz le indicará que tiene una vuelta menos de marcador que el líder, pero no el número de vueltas perdidas). Este punto aparecerá tanto en la modalidad de contar las vueltas hacia delante como en la de contar las vueltas hacia atrás.

El Cuentavueltas identifica cada coche por la conexión donde han sido programados. Por eso es importante que el coche que lleve el dorsal nº1, esté programado en la conexión nº1 de la Central digital. Con el nº2 y el nº3 pasa lo mismo. Deben estar programados en las conexiones nº2 y nº3 respectivamente de la Central digital. En el caso de que hayan más competidores (hasta 6 jugadores) los mandos nº 4, 5, y 6 se deben conectar en las conexiones 4, 5, y 6 respectivamente de la Central secundaria (recuerde que la secundaria solo sirve para conectar los mandos de los coches 4, 5 y 6), y se deben programar los tres coches desde la Central primaria.

NOTA: Ante cualquier mal funcionamiento del Cuentavueltas, debe pulsar el botón "SELECT" durante 2 segundos, y el Cuentavueltas quedará totalmente a cero, tal y como lo recibió de origen (modalidad de contar las vueltas hacia delante).

Konserwacja Samochodów

Polski

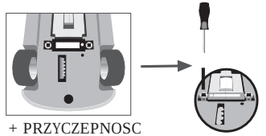
1 Zmiana odbieraków pradu
(Ref.8614)

2 zmiana prowadnicy z odbierakami pradu
(Ref.2008)

3 Regulacja magnesu

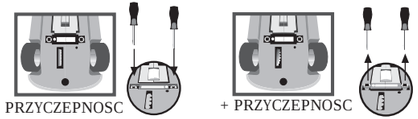
A Pozycja Normalna

W fabrycznie nowym samochodzie magnes znajduje sie w standardowej pozycji (maksymalnie wysokiej), ktora mozna obnizyc w celu zwiekszenia przyczepnosci samochodu do toru.



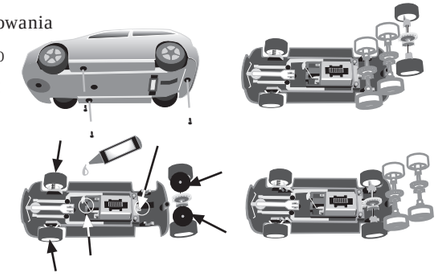
B Pozycja Regulowana

Aby wyregulowac pozycje magnesu w samochodzie nalezy wykonac nastepujace czynnosci:

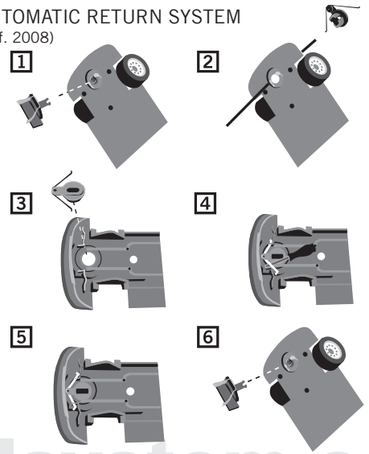


4 punkty smarowania

OLEJ SYNTETYCZNY PRO
Ref.: 5023
(Sprzedawany oddzielnie)



5 AUTOMATIC RETURN SYSTEM
(Ref. 2008)



www.scalextricdigitalsystem.com
www.scalextricdigitalsystem.com

Montaż obwodu

Polski

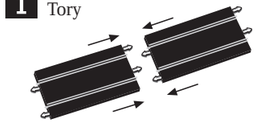
Power Line: Innowacyjny system zasilania elektrycznego, który umozaliwia dowolne laczenie elementów bez uszczerbku dla mocy samochodów i jednoczesnie pozwala na osiagniecie optymalnego przeplywu danych cyfrowych.

Wazana wskazówka: Zakupiony zestaw moze nie zawierac wszystkich niezbednych elementów opisanych w niniejszej instrukcji obslugi.

Uwaga: W celu zapewnienia prawidlowego dzialania niniejszego urzadzenia konieczne jest stosowanie transformatora oznaczonego znakiem firmowym Tecnitoys wraz z adnotacja “Transformator przeznaczony wylacznie dla modelu Digital System”.

Zalecenie: Przed przystapieniem do podlaczenia lub rozlaczenia dowolnego elementu toru wyscigowego (z wyjatkiem regulatorów predkosci), nalezy bezwzglednie wylaczyc z sieci transformator centrali glównej.

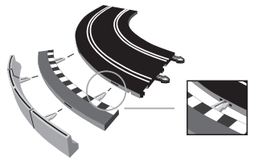
1 Tory



Aby zagwarantowac prawidlowe dzialanie toru wyscigowego modelu Digital System, montaz wszystkich jego odcinków powinien zostac prawidlowo przeprowadzony.

2 barierki

(o ile stanowia wyposazaenie toru wyscigowego)



CZYSZCZENIE TORU

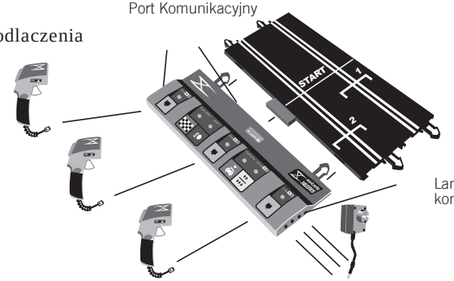
Bardzo istotna sprawa jest utrzymanie torów w nienagannym stanie czystosci. Pomocnym moze okazac sie “Preparat do czyszczenia torów” (do nabycia osobno, nr kat. 8858).

DEMONTAZ I MAGAZYNOWANIE

Po zdemontowaniu toru zaleca sie przechowanie go w oryginalnym opakowaniu i przechowywanie w pomieszczeniu suchym o umiarkowanej temperaturze.

Port Komunikacyjny

3 Podlaczenia



Podczas podlaczania transformatora do centrali glównej, lampki polaczen poszczególnych pilotów swieca sie swiatlem przerywanym. W miare instalowania kolejnych pilotów, swiatlo przerywane przechodzi w ciagle. Transformator mozna podlaczyc do jednego z trzech gniazdek znajdujacych sie w bocznej sciance centrali glównej.

Lampka kontrolna mocy: Dioda (koloru czerwonego usytuowana obok gniazdek do podlaczenia transformatorów) informujaca nas o koniecznosci zwiekszenia zasilania. Czeste lub przedluzajace sie migotanie lampki sygnalizuje koniecznosc instalacji dodatkowego transformatora.
Zakupiony przez Panstwa tor wyscigowy wyposazony zostal w transformator zapewniajacy jego prawidlowego dzialania. W przypadku koniecznosci zastosowania wiekszej liczby transformatorów, mozna je nabyc osobno (nr kat. 2007).

4 Testowaine Samochodu

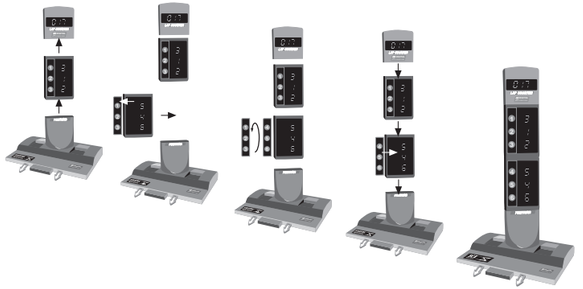
Przed wypróbowaniem poprawnego dzialania samochodu nalezy wyczyscic trase toru. Umiescic pojazd na torze i wlaczyc odpowiedni przelacznik. Jesli po wlaczeniu przelacznika samochod nie dziala prawidlowo lub wcale, nalezy:

- Sprawdzic- podlaczenie wszystkich elementów toru.
- Sprawdzic- podlaczenie transformatora zasilajacego do sieci i do toru.
- Sprawdzic- podlaczenie przelaczników do toru.
- Odlaczyc- transformator i upewnic- sie, ze zaden przedmiot metalowy (sruba, agrafka, srubokret) na torze czy uszkodzony odcinek toru nie powoduje zwarcia.

Módulo Ampliación Cuentavueltas Digital System Power Line

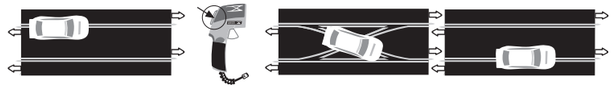
Español

Cuando decida jugar con más de tres coches (hasta seis) necesitará ampliar el Cuentavueltas Digital System, ya que el estándar llega hasta tres. Sólo tiene que separar la parte central del Cuentavueltas Digital System y acoplar la pieza de ampliación (Módulo Ampliación Cuentavueltas Digital System ref. 2501, se vende por separado). Es importante que recuerde dar la vuelta a la placa que lleva los números 1, 2 y 3 ya que por la parte trasera lleva los números 4, 5 y 6.



CAMBIO DE CARRIL

El cambio de carril se efectúa de una forma muy simple. Cuando esté llegando a una pista de cambio de carril únicamente debe mantener apretado el botón posterior del mando y el coche efectuará el cambio de carril.
Esta pista también se vende por separado (ref.2003) y puede poner todas las pistas de cambio de carril que desee.



Las siguientes referencias Scalextric son compatibles con Scalextric Digital System Power Line:

Ref. 8858 Limpiapistas
Ref. 8614 Trencillas
Ref. 8815 Tren de ruedas posterior tipo 1
Ref. 8816 Tren de ruedas posterior tipo 2
Ref. 8817 Tren de ruedas posterior tipo 3
Ref. 8836 Tren de ruedas posterior tipo 6
Ref. 8767 Neumáticos tipo 1
Ref. 8768 Neumaticos tipo 2
Ref. 8769 Neumaticos tipo 3
Ref. 8770 Neumaticos tipo 4
Ref. 8771 Neumaticos tipo 5
Ref. 8837 Neumáticos tipo 7
Ref. 8834 Neumaticos tipo 8
Ref. 5002 Trencillas especiales Pro
Ref. 5003 Neumáticos Pro 1
Ref 5004 Neumaticos Pro 2
Ref. 5005 Kit ejes competicion Pro
Ref. 5023 Aceite Sintetico Pro

CONSEJOS

- Si el sistema se queda sin corriente puede ser debido a algún objeto metálico en contacto con la pista. Una vez retirado y con la pista limpia, puede continuar la carrera con toda la información almacenada en la memoria de la Central.
- Es muy importante que tenga siempre limpios y en buen estado los railes de las pistas y las trencillas de los coches. Para limpiar los railes de las pistas puede utilizar el "Limpiapistas" (se vende por separado ref. 8858).
- Después de una salida en pista, que el coche se mueva unos centímetros al ponerlo en la pista otra vez sin apretar el gatillo, es normal, no es ningún problema.
- Sólo se puede utilizar una pista de conexiones "START" en un mismo circuito.
- Después de la pista de salida "START" no se debe situar una pista de cambio de carril.
- Asegúrese que nada está conectado a la red eléctrica antes de montar, cambiar, desmontar y conectar todos los elementos del circuito.
- En caso de que haya alguna disfunción en el Cuentavueltas Digital, debe desconectar el transformador de la central primaria y volverlo a conectar otra vez.
- Debe evitar las colisiones violentas entre los coches.

www.scalextricdigitalsystem.com
www.scalextricdigitalsystem.com

Setting up the Circuit

English

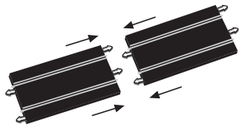
Power Line: "Power Line" is an innovative power supply system which enables you to connect whatever accessories you wish without reducing the power supply to the cars, and allows a perfect digital communication flow.

Importante: este circuito que acaba de adquirir puede que no incluya todos los accesorios descritos en este manual de instrucciones.

Note: For this equipment to work properly, a transformer marked with the Tecnitoys ⋈ and the phrase "This transformer should only be used with Digital System" must be used.

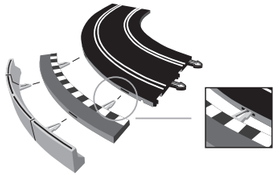
Important: When you wish to connect or disconnect any component of the circuit (except for speed controls) you must first disconnect the transformer from the primary central unit.

1 Tracks



For Digital System circuits to work properly, all tracks must be correctly put together.

2 Barriers and borders
(in circuits which include them)



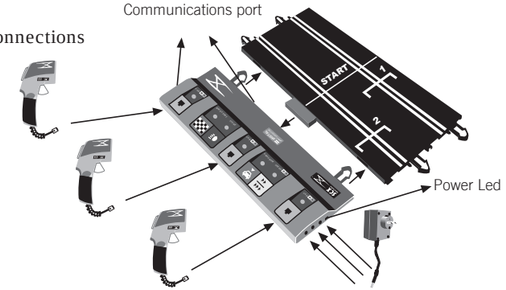
CLEANING THE TRACKS

Scalextric Digital System track slots are impregnated with a special oil which protects them during manufacture and subsequent storage. Remove this protection by rubbing all slots with a clean cloth, slightly moistened with alcohol (never with water or oil). It is very important that the tracks are clean. Use the Track Cleaner (ref. 8858, sold separately) for this.

DISMANTLING AND STORAGE

Once the circuit has been dismantled, it is recommended that you keep it in its original box, in a dry place safe from high temperatures.

3 Connections



When the transformer is connected to the digital central unit, the lights at the controller connections will flash. As the controllers are plugged in, these lights will stop flashing and stay on. Transformers may be connected to any of the three connections on the side of the primary central unit.

Power LED: The power LED (a red light next to the transformer connections) shows whether the circuit requires more power. If the LED is flashing rapidly or slowly, this means that another transformer needs to be added to the circuit. The circuit you have just purchased includes the transformer needed for it to work properly. Should you require further transformers, these are sold separately as ref. 2007.

4 Testing the car

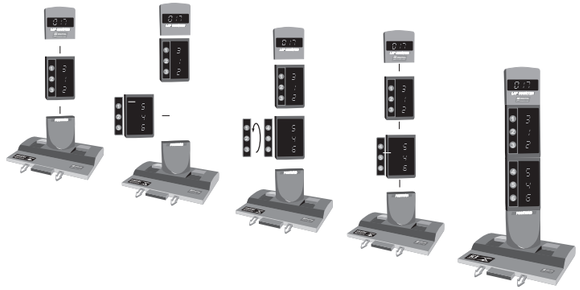
- Remember to clean the slots in the circuit before testing the operation of the car.
- Place the car on the track, programme it (see the section "Programming the Car") and operate the corresponding controller. If the car does not respond to the the controller or does not work properly:
  - Check that the track sections are properly fitted together.
  - Check that the transformer is properly plugged in and connected to the circuit.
  - Check the connection between the controllers and the central unit.
  - Check the car is properly programmed through the central unit.

Unplug the transformer and make sure there is no metallic object on the track which could cause a short circuit (a screw, pin, screwdriver, etc.) and no bent sections of the metal slot are touching each other and causing a short circuit.

Power Line Digital System Lap Counter Extension Module

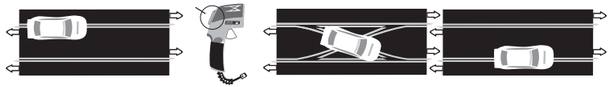
English

When you decide to play with more than three cars (up to six) you will need to extend the Digital System Lap Counter, as the standard device only goes up to three. You simply have to take out the middle part of the Digital System Lap Counter and fit the extension component (Digital System Lap Counter Extension Module, ref. 2501, sold separately). It is important to remember to turn round the panel showing numbers 1, 2 and 3 as it has the numbers 4, 5 and 6 on the back.



CHANGING LANES

Changing lanes is very simple. As you are coming to a lane change track, simply hold down the rear button on the controller and the car will change lanes. This track is also sold separately (ref. 2003) and you can fit as many lane change tracks as you wish.



The following SCX references are compatible with SCX Power Line Digital System:

Ref. 8858 Track cleaner
Ref. 8614 Braids
Ref. 8815 Type 1 rear axle
Ref. 8816 Type 2 rear axle
Ref. 8817 Type 3 rear axle
Ref. 8836 Type 6 rear axle
Ref. 8767 Type 1 tyres
Ref. 8768 Type 2 tyres
Ref. 8769 Type 3 tyres
Ref. 8770 Type 4 tyres
Ref. 8771 Type 5 tyres
Ref. 8837 Type 7 tyres
Ref. 8834 Type 8 tyres
Ref. 5002 Pro special braids
Ref. 5003 Pro tyres 1
Ref 5004 Pro tyres 2
Ref. 5005 Pro competition axle kit
Ref. 5023 Pro synthetic oil

ADVICE

- If the system loses the power supply this may be due to some metal object in contact with the track. Once it has been removed and the track is clean, you can continue racing with all the information stored in the memory of the central unit.
- It is important to keep the rails on the tracks and the prick up braids on the cars clean and in good condition at all times. You can use the Track Cleaner (sold separately, ref. 8858) to clean the rails.
- If a car moves a few centimetres without pressing the trigger after coming off the track and being replaced, this is normal, not a problem.
- You can only use one START track on a circuit.
- A lane change track must not be placed imediately after the START track.
- Ensure that nothing is plugged into the mains supply before setting up, changing, dismantling and connecting any part of the circuit.
- In the event of any malfunction in the Lap Counter, disconnect the transformer from the primary central unit and then connect it again.
- Violent collisions between cars should be avoided.

www.scalextricdigitalsystem.com
www.scalextricdigitalsystem.com

Power Line Digital System Lap Counter

English

The Power Line Digital System Lap Counter consists of three parts: the base, the position module and the lap module. The position module includes the three displays which show the position of the three cars during the race. The lap module is the display showing the number of laps completed by the winning car. Where there are four or more cars the lap counter MUST be extended with the lap counter extension module (sold separately, ref. 2501). For further information see the section on the digital system lap counter extension module.

The Digital System Lap Counter must be connected to the 180mm. contact track. It may be recognised by its red bottom cover. The Digital System Lap Counter may be programmed to count laps up or down. Depending on the mode chosen, you should follow these steps:

- Counting laps up mode:

This is the standard mode to which the Power Line Lap Counter is set when you buy it. It is also the mode to which the Power Line Lap Counter switches when it is disconnected or reset.
When you finish a race and wish to begin another in counting laps up mode, just press down the "race start" button on the Power Line Digital central unit for three seconds and the Power Line Lap Counter will be ready to start.

Counting laps down mode:

1. Press the yellow "MODE" button down for three seconds to enter programming mode. "M-0" or "M-1" will appear on the top display. To count laps down press the MODE button until "M-1" is selected.
2. Press the red "SELECT" button or hold it down until you get to the number of laps you want.
3. Press the "MODE" button once to exit programming mode. "- - -" will appear on the top display.
4. Press down the "Race Start" button on the primary central unit for three seconds. "- - -" will appear on the top display, showing that the race is ready to begin. If you wish to change the number of laps just go back to step 1.
When you finish a race and wish to start another in counting laps down mode, just press down the "race start" button on the Power Line Digital central unit for three seconds and the Power Line Lap Counter will be ready to start

- Changing to counting laps up mode:

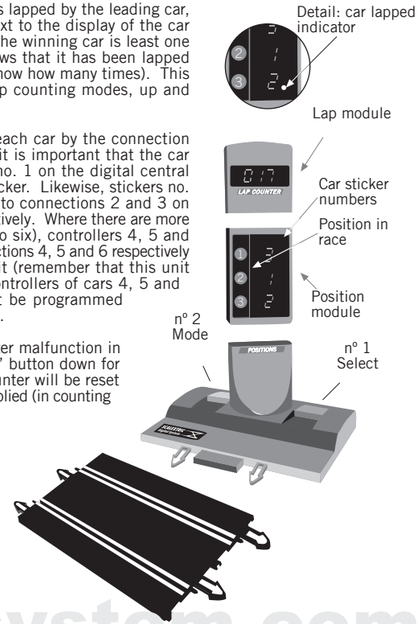
If you finish a race and wish to change to counting laps up mode, follow these steps:

1. Press the yellow "MODE" button down for three seconds to enter programming mode. "M-0" or "M-1" will appear on the top display. To count laps up press the MODE button until "M-0" is selected.
2. Press the red "SELECT" button once and the top display will show "UP". This means that the selection has been confirmed.
3. Press the "MODE" button once to exit programming mode. "- - -" will appear on the top display.
4. Press down the "Race Start" button on the primary central unit for three seconds. "- - -" will appear on the top display, showing that the race is ready to begin. If you wish to change the number of laps just go back to step 1.

Note: When one of the cars is lapped by the leading car, an indicator will come on next to the display of the car overtaken. This shows that the winning car is least one lap ahead (the indicator shows that it has been lapped by the leader, but does not show how many times). This indicator appears in both lap counting modes, up and down.

The Lap Counter identifies each car by the connection it is set to. For this reason it is important that the car programmed to connection no. 1 on the digital central unit carries the number 1 sticker. Likewise, stickers no. 2 and 3 must be connected to connections 2 and 3 on the digital central unit respectively. Where there are more than three competitors (up to six), controllers 4, 5 and 6 must be plugged into connections 4, 5 and 6 respectively on the secondary central unit (remember that this unit is only for connecting the controllers of cars 4, 5 and 6), and the three cars must be programmed from the primary central unit.

NOTE: Should the Lap Counter malfunction in any way, press the "SELECT" button down for two seconds and the Lap Counter will be reset to zero, as it was originally supplied (in counting laps up mode).

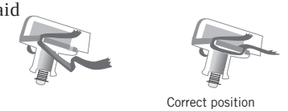


Maintaining the Car

English

1 Changing the pick-up braid

(Ref.8614)



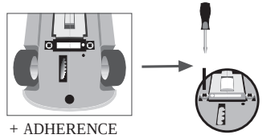
2 Replacing the guide and braids

(Ref.2008)

3 Setting the magnet

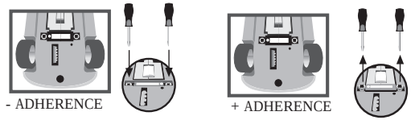
A Standard position

This is the standard position with which the car is supplied. In this position the magnet may only be lowered (never raised) in ordered to give the car better road holding.



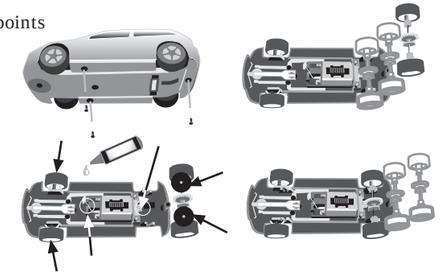
B Adjustable position

If you wish to adjust the position of the magnet on your car, you should follow the steps below:



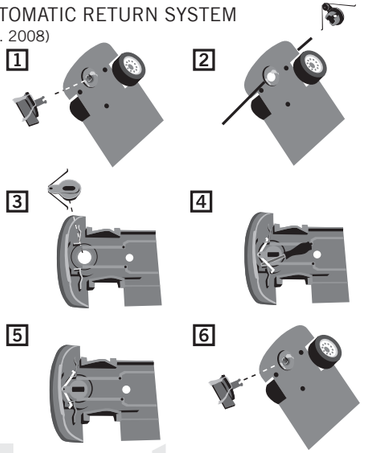
4 Lubrication points

Pro Synthetic Oil
(Ref. 5023)
(Sold separately)



5 AUTOMATIC RETURN SYSTEM

(Ref. 2008)



www.scalextricdigitalsystem.comwww.scalextricdigitalsystem.com

PROGRAMMING THE CAR

Before programming:
Put the numbers on the cars in order from left to right:
1 - The first controller controls the car with number 1.
2 - The second controller controls the car with number 2.
3 - The third controller controls the car with number 3.
This avoids confusion in determining which controller controls which car and over the position of each car during the race. This circuit is supplied with a sheet with all the numbers.

To programme the cars, follow these steps ALWAYS from the primary digital central unit:

1. Cars must always be programmed one at a time, NEVER all at once.
2. Select the car and controller with which to race.
3. Place the car on the track. There must not be any other cars in either of the two slots on the circuit, otherwise all the cars on the track would be programmed with the same controller and connection.

4. Press the red button down until the red light come on (see illustration 4).

5. Press the change button at the back of the controller (see illustration 5).

6.The car's lights will automatically come on, showing that the car has been programmed. Then take the car off the track, replace it and the car will be ready to race. (see illustration 6).

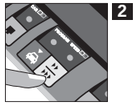
If the connection of the controller is changed, the car will still be programmed for the old connection.
It is very important to remember that the car is programmed for the connection, not the controller.

SETTING THE SPEED

Speed modes:
1. Expert: For experienced drivers (default speed programmed into the circuit)
2. Junior: For novice drivers.

To set the speed to Junior, do the following:

1. Put the car on the track (see illustration 1). Remember that the car must first have been programmed (see previous section).



2. Press the yellow button down for 4 seconds until the red light comes on (see illustration 2).

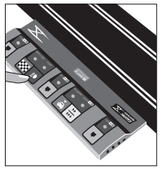
3. Press the change button at the back of the controller and the green controller connection light will change to orange. The car is now set to Junior speed (see illustration 3).

4. To return to Expert speed, follow the same steps and the orange controller connection light will change to green.

If you wish to set the other two cars to Junior speed, you must repeat the same steps with each of them.

XENON EFFECT LIGHTS ON THE CARS

The cars can race with the xenon effect lights on or off. For this all you have to do is to press the blue button and the lights of all the cars on the track will come on. From this moment any car placed on the track will have its lights on. To switch all the cars' lights off just press the same button again.

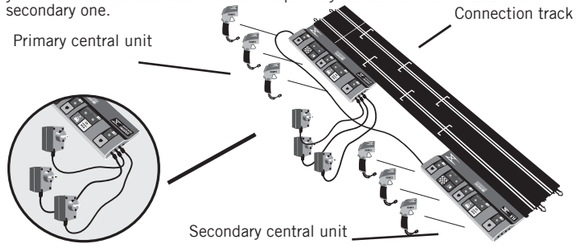


Race Start Button: This button sets the system and all accessories connected to it to zero. Before starting a race you MUST press this button down for 3 seconds to prepare all the accessories for starting. The only exception to this is when no accessories are connected, in which case you need not press the button. You will see that the system is ready when the Lap Counter markers flash (this accessory is not included with all circuits).

CONNECTING TWO POWER LINE DIGITAL CENTRAL UNITS

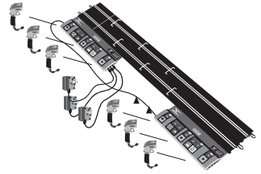
This system enables you to race up to 6 cars. In order to race with more than three cars you must have 2 digital central units (sold separately with the connection cable included, ref. 2500).

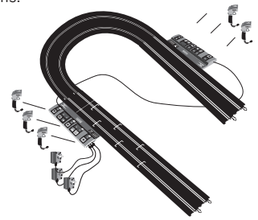
VERY IMPORTANT: When you connect two central units, one (whichever you choose) will be the primary unit, and this one should be connected to the connection track. The other unit will be the secondary one, and should ALWAYS be connected to the primary unit with a cable and NEVER to the connection track, though it could be coupled to a standard straight.
The cars, speed and lights must ALWAYS be programmed from the primary central unit and NEVER from the secondary one. When you have to use several transformers, you must ALWAYS connect them to the primary central unit and NEVER to the secondary one.



The two central units must be connected by plugging the central unit connection cable (also sold separately, ref. 2009) into the side of each of them. If the connection is corect the light next to the connection in each unit will go green, and if it is not correct the light will go red.
You must be aware that either of the two central units may be chosen as the primary unit. The only difference between them is that the unit chosen to be the primary one is connected to the connection track and the secondary one is not.

You can put the secondary central unit wherever you want providing it is connected to the primary one. For example, you can place it on the same side or the opposite side to the primary unit, as shown in the illustrations.





To programme car no. 4, for example, you must do the following:
- Connect the controller to connection 4 on the secondary central unit.
- Place the car on the track (remember that there must not be any other cars on either lane).
- Press down the red button on the primary unit for 4 seconds until the red light comes on (remember that the secondary unit is only used for connecting the controllers for cars 4, 5 and 6).
- Press the change button at the back of the controller in position 4.
- The car's lights will automatically come on. This means that the car is set to the connection of the controller connected to the secondary unit (connection no. 4). You should then lift the car off the track and then replace it; it is then ready to race. Follow the same steps for cars no. 5 and 6.

To set the speed mode (expert or junior) for car no. 4, 5 or 6, do the following:
- Place the car on the track. Remember that the car must have been programmed (see section on programming cars).
- Press down the yellow button on the primary central unit for 4 seconds until the red light comes on (remember that the secondary unit is only used to connect the controllers for cars 4, 5 and 6).
- Press the change button at the back of the controller in position 4 and the green light will change to orange. The car is now set to Junior mode.
- To return to Expert mode follow the same steps and the orange light will turn green.

Programming the xenon lights when there are 4 or more cars is exactly the same as for 3 or less. All you need to do is press the blue button on the primary central unit and all the cars on the track will race with their xenon lights on (remember that the secondary unit is only used to connect the controllers for cars 4, 5 and 6).

www.scalextricdigitalsystem.comwww.scalextricdigitalsystem.com